Vincent Delourmel

Devenez Magicien !

10 Tours de Magie *faciles à faire* pour étonner vos amis



http://les-secrets.com

Devenez Magicien !

10 TOURS DE MAGIE

faciles à faire !

Par Vincent Delourmel
Photos : Weetee
- Editions Les-Secrets.Com -

Introduction

Bonjour !

Bienvenue dans le Monde Merveilleux de la Magie…

C'est en 1989 que j'ai découvert l'art de la prestidigitation. J'avais à peine 15 ans. Rien ne me prédisposait à devenir, un jour, magicien. Aussi loin que je me souvienne, je ne m'étais jamais intéressé ni de près ni de loin aux tours de magie. Enfant, je considérais les illusionnistes comme des êtres « à part ». Assurément, ils possédaient un don, un pouvoir.

C'est mon meilleur ami d'enfance, Samuel Gaulay, qui un jour m'a entraîné dans ce monde fantastique qui sera le départ pour moi d'une carrière mélangeant illusions et sciences cognitives.

Vous allez découvrir dans les pages suivantes 10 tours de magie tous plus étonnants les uns que les autres.

Leur particularité : ils sont faciles à faire et ont beaucoup d'impact.

Etudiez-les tranquillement. De nombreuses photos viennent illustrer les écrits, ce qui vous facilitera la compréhension.

Mettez un maximum de mise en scène : racontez des histoires, des anecdotes.

Soyez détendus quand vous présentez vos tours : vous verrez, ils se font « tout seul » !

Si vous avez des questions, des témoignages, n'hésitez pas à m'en faire part à cette adresse :

vincentdelourmel@les-secrets.com

Je vous souhaite un excellent voyage !

Sommaire

Découvrez Club de Magie



La magie, l'illusionnisme, la prestidigitation est un art fabuleux à partir du moment où vous n'avez que cette idée en tête : DIVERTIR.

Ne cherchez pas à tromper systématiquement. Car cet art peut tout aussi bien énerver les gens que les fasciner. Et bien souvent, c'est le « magicien » qui fait la différence.

Vous aimeriez en savoir plus ? Découvrir des tours plus élaborés ? Comprendre ce qu'est le mentalisme ?

En 2005, j'ai créé le premier Club de Magie en ligne : http://club-de-magie.com .

En vous connectant à cet espace, vous pourrez profiter de près de 200 tours de magie en vidéo, de tout niveau.

Site communautaire par excellence, vous pourrez également vous y exprimer par l'intermédiaire du forum ou tout simplement de votre espace personnel qui vous permet de publier des billets de blog.

Chaque mois, un concours permet aux membres motivés de s'affronter !

La culture magique est également présente : vous y retrouverez toutes nos interviews de magiciens célèbres qui, indirectement, vous dévoilent les fondamentaux de l'art de l'illusion.

En vous inscrivant sur Club de Magie – c'est gratuit – vous bénéficierez de 3 tours en libre accès. Notamment une coïncidence troublante qui vous fera passer aux yeux de vos amis pour un véritable prodige… C'est ici :

http://club-de-magie.com

Illusions et Mémoire : un peu de théorie…



Quant un numéro de magicien est terminé, que reste-t-il ? Un souvenir qui, par définition, est interprété. Les magiciens connaissent bien ce phénomène : entre l'illusion proposée et ce que racontent les spectateurs après coup, il existe de nombreuses exagérations qui contribuent au caractère exceptionnel d'un tour de magie.

Comment fonctionne réellement la mémoire ?

Tout d'abord, parler de « la » mémoire est une erreur. Nous devrions plutôt évoquer un système de mémoires qui engloberait :

- *la mémoire sémantique*, celle qui vous permet de donner du sens aux informations. C'est dans cette mémoire que sont stockées vos connaissances, sur lesquelles vous vous appuyez pour, entre autre, résoudre des problèmes ;

- *la mémoire épisodique* qui n'est ni plus ni moins que votre mémoire personnelle, c'est-à-dire celle qui vous permet de stocker vos expériences de vie. On l'appelle aussi mémoire autobiographique. C'est plutôt de cette mémoire là dont vous vous plaignez lorsque vous avez le sentiment d'oublier : ce que vous avez fait la veille par exemple ;

Ces deux premières formes de mémoires sont dites explicites (ou déclaratives), dans le sens où on se souvient des conditions de mémorisation. Ainsi, vous vous rappelez certainement l'origine du 11 septembre 2001 (le World Trade Center, souvenir plutôt épisodique) et ses implications : la guerre en Afghanistan (souvenir sémantique).

- *la mémoire procédurale*, qui stocke vos automatismes : faire du vélo, conduire, marcher… Toutes ces actions inconscientes de votre quotidien qui vous facilitent la vie sont situées dans cette forme de mémoire.

Cette dernière forme de mémoire est dite « implicite » parce qu'elle est inconsciente : on apprend par la répétition, le conditionnement, sans s'en rendre vraiment compte. Plus exactement, nous pourrions désigner mémoire procédurale tout ce qui touche aux automatismes physiques et mémoire implicite tout ce qui touche aux automatismes liées au savoir : la table de multiplication, certains proverbes, c'est-à-dire les apprentissages « par cœur ».

Dans tous les cas, retenez que les mémoires procédurales et implicites sont des mémoires automatiques.

Puis il y a les différents niveaux de mémorisation :

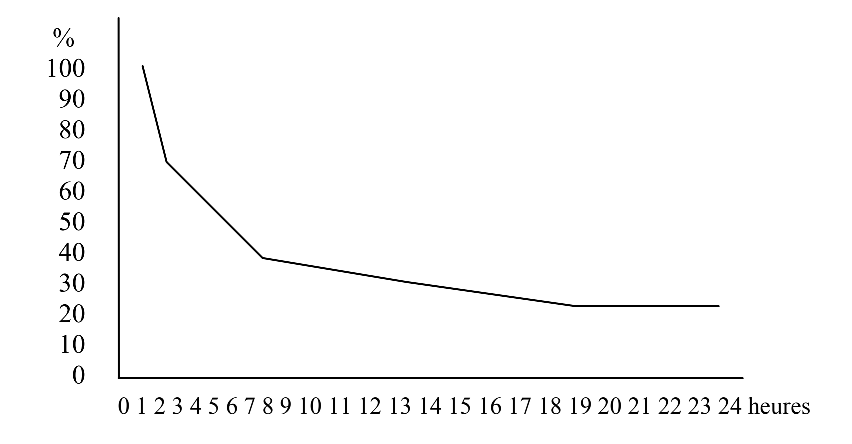
- *La mémoire sensorielle* : elle est très brève, de l'ordre de quelques millisecondes. Elle s'appuie sur les sens et vous permet de retenir une information suffisamment longtemps pour agir – ou non – dessus. Ainsi, lorsque vous lisez ces quelques mots, vous impliquez d'abord votre mémoire sensorielle. Suivant si vous êtes fatigué ou non, vous parvenez à suivre le fil de votre lecture. Vos sens vous permettent de retenir l'information afin de créer une logique entre les mots. Au contraire, si vous êtes fatigué, vous voyez les mots, mais vous ne les retenez pas, du moins pas suffisamment longtemps d'un mot à l'autre ;

- *La mémoire de travail* : elle vous permet de réaliser les tâches du quotidien, du présent. Quand vous décidez d'appeler quelqu'un par exemple : vous vous répétez mentalement le numéro dans votre tête pour le composer. Une fois que c'est fait, vous passez à autre chose et, si vous n'aviez jamais utilisé ce numéro auparavant, il y a de fortes chances pour que vous l'oubliiez rapidement ;

- *La mémoire à court et moyen terme* : vous pouvez avoir rencontré des personnes lors de vacances. Vous les avez côtoyées suffisamment longtemps pour les reconnaître et les nommer quelques jours, voire quelques semaines ou mois. Puis, si vous n'avez plus de nouvelles de ces personnes, l'information va progressivement s'effacer, un peu comme un chemin qui serait laissé à l'abandon ;

- *La mémoire à long terme* : c'est la mémoire la plus résistante. Les informations qui s'y trouvent ont été suffisamment manipulées et réactivées pour être définitivement ancrées dans votre cerveau. A partir de cet instant, vous retrouverez le chemin pour accéder à ces souvenirs : le prénom de vos frères et sœurs, la signification du mot voiture etc…

Votre mémoire est donc très influençable. Elle n'est pas absolue et sujette à l'oubli. Qu'est-ce qui provoque cet oubli ? Il y a les interférences mais aussi le temps qui passe. Ainsi, une information qui n'est pas suffisamment réactivée va progressivement s'effacer. C'est ce qu'on appelle « la courbe de l'oubli » :



La courbe de l'oubli montre une diminution très rapide de la mémorisation. Ainsi, au bout de 9h00 environ, il ne resterait plus que 40% de l'information mémorisée. La courbe ralentie sa chute ensuite sur le plus long terme, l'oubli n'est jamais total.

Votre mémoire construit vos souvenirs en fonction de vos valeurs, vos croyances, votre éducation. Combien de fois avez-vous exagéré ce que vous aviez pu voir, que ce soit au cinéma, au cours d'un spectacle ou lors d'événements dramatiques comme un accident ?

Les magiciens savent très bien tirer parti de ce phénomène à leur avantage. Ainsi, tout au long de leur numéro ils distillent ça et là des informations souvent erronées pour vous empêcher de trouver le truc. Ils peuvent par exemple vous faire choisir une carte, la remettre dans le jeu et vous faire couper ce jeu.

Plus tard, lorsqu'ils s'apprêteront à révéler la carte choisie, ils pourront par exemple insister sur des détails qui ont de l'importance. Ils vous diront par exemple : « *Vous vous souvenez que vous avez choisi n'importe quelle carte* (c'est vrai) *? Que cette carte a été remise n'importe où dans le jeu* (c'est vrai) *? Qu'après vous avez mélangé le jeu* (c'est faux, vous avez juste coupé) *? Dans ces conditions, il paraît impossible de retrouver votre carte, n'est-ce pas ?* ». Tout l'art du magicien consiste à créer le doute chez vous. A travers les questions précédentes, il vous force à dire oui, sachant pertinemment que vous ne savez déjà plus ce qui s'est passé. Il vous reste une impression. Mais, à part le magicien, qui se rappelle si vous avez coupé le jeu ou si vous l'avez mélangé ?

Le but est bien évidemment de vous laisser le souvenir que tout a été réalisé le plus honnêtement possible. Plus tard, vous-même déformerez la réalité. Vous direz en toute bonne foi que vous avez mélangé le jeu au départ, que vous avez choisi n'importe quelle carte, mélangé à nouveau le jeu et que, malgré ces conditions impossibles, le magicien a retrouvé la carte choisie. C'est ce qu'il restera dans votre mémoire. Et vous jurerez que c'est vrai. *L'effet de vague* fera le reste : vous contaminerez vos amis qui propageront, avec leur interprétation, ce que vous avez transmis. Il s'agira d'un faux souvenir.

L'un des faux souvenirs les plus célèbres est le fameux tour de la corde hindoue. Qui n'a jamais entendu parler de ce mythe ? Un fakir jette une corde en l'air : cette dernière tient toute seule, sans aucune attache. Puis, il grimpe à cette corde sans aucun problème et demeure ainsi en lévitation. Si vous lisez les témoignages qui font écho de cette histoire, vous apprendrez que toute l'expérience s'est déroulée en extérieur, en pleine lumière, entourée de personnes dont certaines étaient scientifiques.

Où est la vérité ? Ailleurs, comme bien souvent. Dans son livre « *The Rise Of The Indian Rope Trick* », Peter Lamont, historien et magicien, révèle les dessous d'un incroyable canular qui a fait le tour du monde.

Tout commence en 1890. Un journaliste du Chicago Tribune publie un article dans lequel il affirme avoir été témoin du phénomène en Inde : un fakir capable de commander l'ordre à sa corde de se tenir droite avant d'y grimper. Pressé de toutes parts, plusieurs mois plus tard, le journaliste en question publie cette fois un mea culpa et se rétracte : l'affaire est un hoax, il n'a jamais rien vu de tel. Il a tout inventé.

Le problème, c'est que l'histoire s'est déjà propagée et certaines personnes se sont même appropriées le mythe. Elles prétendent être allées sur place et vont plus loin : le fakir lance une corde qui va jusque dans les nuages. Il fait monter son jeune assistant qui se cache au-dessus de ces derniers. Le fakir le suit avec un sabre et, sous couvert des nuages, le découpe en morceaux. Ici et là tombent la tête, une jambe, un bras… Le fakir redescend, récupère tous les membres et les places dans un panier : le jeune homme en ressort parfaitement indemne.

Cette histoire montre bien le rôle de l'inflation de l'imagination : d'une histoire déjà « abracadabrante », le mythe de la corde hindoue est devenu un véritable miracle… que personne n'a jamais vu.

Au fait : comment s'appelle l'auteur de « *The Rise Of The Indian Rope Trick* » ? Vous avez lu son nom quelques lignes plus haut. Si vous ne vous en souvenez plus, rassurez-vous, vous ne souffrez pas d'Alzheimer ni d'amnésie. Vous êtes victime d'une *interférence rétroactive*. Entre le moment où vous avez lu son nom et ces quelques lignes, il s'est passé un temps durant lequel votre attention a été attirée par d'autres informations. Rappelez-vous que votre mémoire vous sert avant toute chose à vivre l'instant présent : c'est le rôle de la mémoire de travail. Or, une des règles essentielles à toute mémorisation sur le moyen et le long terme, c'est la répétition, le temps que vous passerez sur l'information.

Dans votre quotidien, vous vous appuyez donc sur votre mémoire de travail, qui est brève. Les magiciens utilisent consciemment cette particularité : ils savent très bien que plus ils éloignent dans le temps la méthode utilisée de l'effet (le tour), moins il vous est facile de trouver le truc. Ils créent donc une interférence qu'ils appellent *parenthèse d'oubli* ou encore *time misdirection*. Cette parenthèse d'oubli permet à l'illusionniste de brouiller les pistes : le spectateur ne sait plus si le jeu a été mélangé, si la carte a bien été remise dans le paquet etc…

Que se passerait-il si vous aviez une mémoire absolue ? Photographique ? Pour les magiciens, cela serait plus compliqué. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'ils n'aiment pas l'œil de la caméra : ils savent très bien qu'il s'agit là d'une forme de mémoire totale. Le téléspectateur averti peut très bien enregistrer la séquence et la visionner encore et encore jusqu'à ce qu'il trouve la faille.

Il y a d'ailleurs un principe magique important : on ne refait jamais deux fois le même tour. Tout simplement parce qu'au-delà de ce problème de mémoire, les magiciens comptent aussi sur l'effet de surprise. Comme le spectateur ne sait pas ce qui va vraiment se passer, il n'est pas en mesure de prévoir et donc d'échafauder une solution

par avance. En général, l'artiste n'annonce jamais ou rarement l'illusion qu'il va créer. Il ne dit pas : « *je vais faire disparaître cette pièce ! Attention, regardez bien !* ». Il dira plutôt : « *j'ai ici une pièce de monnaie. Sa particularité, c'est qu'en la passant près d'une flamme elle s'évapore* ». Au moment où il prononce le mot « s'évapore » il ouvre sa main : la pièce a déjà disparu ! L'effet de surprise est total.

Une illusion est donc une affaire de présentation : entre deux magiciens qui présentent le même tour, celui qui parviendra à maîtriser l'attention des spectateurs de bout en bout obtiendra les meilleurs résultats.

Dans les tours qui suivent, amusez-vous à trouver des mises en scène qui vous correspondent. Surtout, gardez pour seul objectif celui de divertir vos amis. Le truc, au final, n'a que peu d'importance. Ce qui compte, c'est d'apporter un instant de rêve, de rire, de détente.

Bon voyage !

ENTRESORT N°1

- Lecture de pensées -

Vous savez que la mode est au mentalisme en ce moment ?

Le mentalisme, c'est l'art et la manière de provoquer des illusions psychologiques : transmission de pensée, prédiction etc...

Alors qu'on s'entende bien : il y a un truc et nous ne sommes que des illusionnistes !

Certains d'ailleurs en ont fait une spécialité à part entière.

Je vous propose une expérience très simple mais aussi très efficace : vous allez donner l'illusion de lire dans les pensées d'autrui !

Effet :



Vous demandez à un ami de tenir une pièce de monnaie dans la main de son choix, sans que vous le sachiez.

D'ailleurs, vous lui tournez le dos ou bien vous vous faites bander les yeux.

Demandez-lui de se concentrer et de lever bien haut la main fermée qui tient la pièce de monnaie...

Vous vous concentrez, puis, au bout d'un moment vous lui demandez de placer ses deux mains fermées devant lui.

Vous vous retournez et, sans hésitation vous désignez la main qui tient la pièce de monnaie !

La formule magique :



Enfantin ! Lorsque vous ordonnez à votre ami de lever la main bien haut, vous feignez de vous concentrer... mais en fait vous comptez doucement jusqu'à dix dans votre tête.

Durant ce temps, le sang de la main de votre ami va redescendre et BLANCHIR SA MAIN ! Sur la photo, la main gauche est plus claire que la droite !

Dès que vous vous retournerez, vous verrez très distinctement une main plus blanche que l'autre : celle qui tient la pièce évidemment !

ENTRESORT N°2

- Les 4 Sept -

Alors là, celui-là est très subtil !

Effet :

Tenez, imaginez que vous empruntiez un jeu de cartes (ou que vous utilisiez le votre)...

Vous sortez les 4 sept du jeu : le coeur, le pique, le trèfle et le carreau.

Très bien. Vous les mélangez ou les faites mélanger par un spectateur.

Puis vous lui éventaillez les 4 cartes pour qu'il en choisisse une. Il la regarde pendant que vous fermez les yeux et vous lui demandez de la remettre dans l'éventail. Jusque là...

Vous mélangez et faites mélanger. Pour la première fois, vous retournez les cartes face à vous, réfléchissez... et au bout d'un court moment, vous sortez une carte parmi les 4.

« *Laquelle était-ce ?* » demandez-vous.

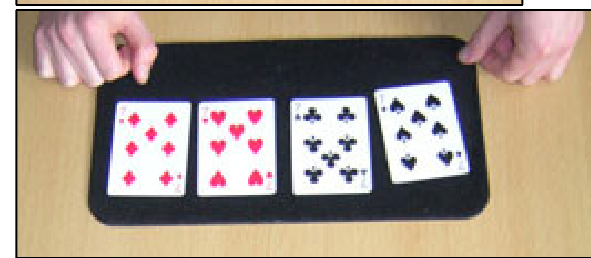
« Le 7 de cœur » répond le spectateur (par exemple). Vous retournez la carte que vous avez sorti et tenez vous bien : c'est le 7 de cœur !!

Ce n'est pas tout : vous pouvez IMMEDIATEMENT recommencer le tour !

La formule magique :



Facile en fait. Vous remarquerez que les points des sept (que ce soit pique, coeur, carreau ou trèfle) ont un sens (Photo 1 : les cartes sont dans le même sens. Photo 2 : le 7 de trèfle est retourné).



En fait, sur chaque 7, il y a 5 points en haut et 2 en bas. Il vous suffit, lorsque vous sortez les 4 sept, de les placer dans le même sens (les 5 points vers le haut par exemple), de les mélanger ou de les faire mélanger (en prenant garde que le spectateur ne retourne pas les cartes) et finalement d'en faire choisir une.





Au moment où le spectateur regarde sa carte, il vous suffit de fermer l'éventail de 3 cartes, de les retourner sur elles-mêmes à 180° et de faire remettre la carte choisie parmi les 3 autres.

Vous pouvez mélanger aussi longtemps que vous le désirez : la seule carte dont les 5 points seront vers le bas sera la carte choisie (ici le 7 de cœur) !

ENTRESORT N°3

- Un gag craquant -

Il y a quelques jours, j'ai refait un gag que je pratiquais il y a longtemps. J'en avais presque oublié l'impact !

Effet :

Imaginez : vous êtes en train de discuter avec vos amis quand, tout à coup, vous vous mettez à bailler. « *Je suis un peu fatigué* », dites-vous. « *Il faut juste que je m'étire un peu* ». Et là, vous commencez à étirer vos bras vers l'avant en provoquant un bruit de CRAQUEMENT D'ARTICULATIONS HORRIBLE !

Une grosse surprise pour vos amis qui ne pourront s'empêcher d'exprimer leur dégoût !!

La formule magique :








En fait c'est très simple et très, très fort ! Il vous suffit juste de placer un gobelet en plastique TRANSPARENT (cristal) sous votre aisselle ou dans une poche intérieure de veste.

Lorsque vous étendrez les bras, vous comprimerez le gobelet qui se brisera en provoquant un horrible craquement !

ENTRESORT N°4

- Un gag mouillé -

J'ai presque honte...

Voilà, j'ai retrouvé un vieux gag bien visuel que j'ai refait l'autre jour... Je me suis dit que vous pourriez avoir envie d'en faire autant.

Sauf que, bon, c'est vrai que c'est un gag un peu spécial. Enfin tout dépend pour qui.

Je vous le livre ici : vous en ferez ce que vous voudrez MAIS sachez dès à présent que je nierai toute implication !

Effet ET formule magique :

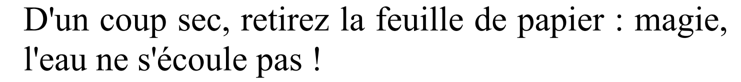


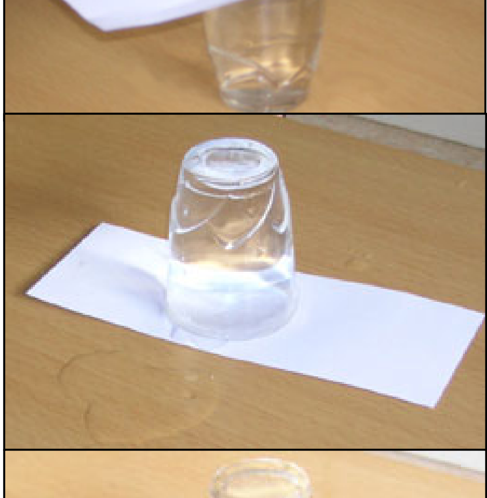
Lorsque vous êtes chez des amis, de BONS amis, je précise, ou alors chez des gens que vous n'aimez pas, profitez d'un moment d'inattention ou bien d'un endroit où vous êtes seul pour remplir un verre d'eau à ras bord.

Couvrez ce verre d'une feuille de papier, en la plaquant bien sur le bord et retournez l'ensemble rapidement sur une table à la surface bien plane.



D'un coup sec, retirez la feuille de papier : magie, l'eau ne s'écoule pas !





Par contre, et c'est ce qui est drôle, c'est qu'en ne faisant pas attention, le verre semble tout à fait vide !

Deux solutions pour vous : ou bien vous vous cachez dans un coin, en attendant qu'une personne prenne ce verre, ou bien (et c'est aussi une très bonne solution), vous partez illico presto, l'air de rien...

En imaginant la scène bien entendu.

Quelques remarques, de la part d'un pro de ce gag que je suis devenu :

1) Entraînez vous chez vous. Normalement, la première fois, vous devriez échouer, ou alors BRAVO !

2) Toujours pour cette première fois, sur la table où vous testerez vos nouvelles aptitudes, n'hésitez pas à disperser çà et là des serviettes éponges, pour éviter d'avoir à tout essuyer par la suite.

3) Plaquez bien la feuille de papier sur le verre rempli à RAS-BORD (très important !!)

4) Retournez l'ensemble et posez-le rapidement sur la table

5) Retirez d'UN COUP SEC la feuille de papier tout en appuyant sur le verre (il ne faut pas qu'il bouge de trop...)

6) Ne prenez pas un verre trop grand : plus il est grand, plus il y a d'eau !!

7) Dernière recommandation : ciblez des gens qui prendront le gag à la rigolade.

Il y a une autre façon de présenter ce gag : c'est de le faire devant votre hôte, chez lui !

Une fois que c'est fait, dites lui de se débrouiller et souhaitez lui une bonne soirée !

ENTRESORT N°5

- Une pièce fondante -

J'ai un truc très sympa à faire à table (ou n'importe quand dans la journée !!).

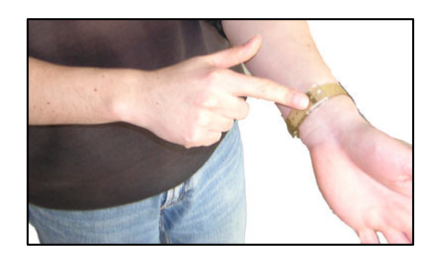
Effet :

Racontez que, de nos jours, l'argent est très « volatile » et a tendance à disparaître pour un « oui » ou pour un « non ». Il suffit de suivre les soldes pour s'en convaincre...

Vous saisissez une serviette de table et empruntez une pièce de monnaie ou une alliance. Vous drapez votre main gauche de la serviette et placez dessous la bague ou la pièce avec la main droite.

La main gauche ressort, vide, et attrape à travers l'étoffe la bague ou la pièce qui se trouve dans la main droite. Vous faites souffler vos spectateurs et pfuiiit ! LA PIECE A DIS-PA-RU ! Plus aucune trace ! Plus tard, alors que tout le monde cherchera encore la pièce, vous la retrouverez dans votre poche !

La formule magique :



C'est très, très simple. Suivez bien mon explication et vous ferez ce tour dans la minute qui suit !

Pour commencer, il vous faut une montre, une simple montre, attachée à votre poignet gauche.



Voici ce qu'il se passe :

1) Vous empruntez une serviette et une pièce ou tout autre objet de cette taille.



2) Vous drapez votre main GAUCHE de la serviette. Votre main et votre montre sont donc cachées.





3) Votre main DROITE va sous la serviette et place la pièce sous le bracelet de la montre ! C'est invisible puisque vos deux mains sont cachées sous la serviette. Le seul truc, c'est qu'il faut le faire rapidement et sans hésitation : après un ou deux essais, vous verrez, ça marche tout seul.



4) Votre main gauche (et donc la pièce sous le bracelet) ressort de dessous la serviette et la saisit par le milieu extérieur, comme si elle attrapait la pièce de la main droite à travers l'étoffe : l'illusion est parfaite.



5) La main droite ressort de sous la serviette : pour les spectateurs, pas de doute possible, la main gauche tient la pièce à travers la serviette puisque la droite est vide.



6) Vous faites souffler et vous montrez la serviette VIDE.

APPLAUDISSEMENTS !

Quelques recommandations :

1) Ne cherchez pas à cacher votre main gauche, il n'y a aucune raison que vos spectateurs se doutent de quoique ce soit.

2) Pour retrouver la bague, je vous conseille d'attendre un moment pour récupérer la pièce ou de tout refaire dans le sens inverse.

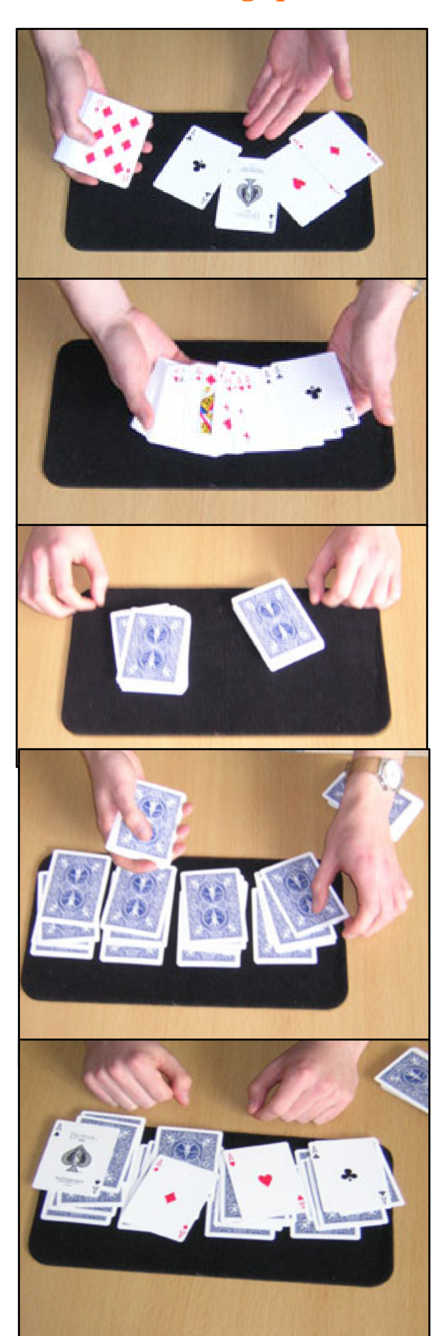
ENTRESORT N°6

- les 4 as -

Effet :

Un spectateur coupe un paquet de cartes puis distribue une moitié face en bas en quatre rangées. Lorsque l'on retourne les 4 cartes de chaque rangée, les 4 As apparaissent !

La formule magique :



Pour faire ce tour, il vous suffit tout simplement de placer les 4 As sous le jeu (en cachette, bien sûr !).

Demandez ensuite à un spectateur de couper le jeu à la moitié environ. Ecartez la moitié supérieure, prenez celle qui reste sur la table et commencez à distribuer les cartes faces en bas en 4 rangées, de façon à ce qu'il comprenne ce qu'il aura à faire.

Puis, remettez-lui les cartes que vous avez en mains, et demandez lui de continuer. Quand il a fini, insistez sur le fait qu'il a coupé les cartes où il voulait (ce qui est vrai) avant de lui demander s'il pense avoir de la chance.

Quelque soit sa réponse, retournez une des cartes d'une des rangées : c'est un As. "Pas mal", dites-vous. Retournez ensuite une seconde carte d'une autre rangée et ainsi de suite en théâtralisant un maximum : le spectateur est tombé sur les 4 As !

ENTRESORT N°7

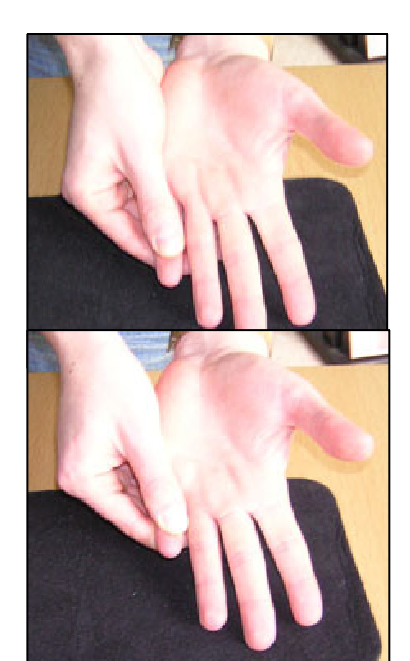
- Chérie, j'ai rétréci mon doigt -

Effet :

Vous montrez votre main préférée à vos spectateurs tout en leur expliquant que le secret pour être magicien, c'est d'avoir les doigts souples.

En disant cela, vous prenez votre petit doigt et le comprimez de façon à ce qu'il devienne tout petit, tout rikiki (photos ci-dessous) !!

La formule magique :



Les photos ci-dessous vous montrent exactement comment faire.

Ce n'est pas bien compliqué, mais il faut s'entraîner un peu afin d'acquérir un minimum de souplesse !

C'est une illusion saisissante lorsqu'elle est bien faite. J'ai même vu parfois des spectateurs grimacer à la seule vue du doigt qui rétrécissait !





ENTRESORT N°8

- Le devin -

Ce tour peut vous permettre d'en faire un tas d'autres. A vous de faire preuve d'imagination !

Effet :

Vous sortez un jeu de cartes de son étui. Demandez à un spectateur de vous donner un nombre entre 10 et 20. Admettons qu'il vous dise « 15 ». Vous comptez donc 15 cartes une par une sur la table.

Puis vous prenez ce petit paquet et demandez à votre spectateur d'additionner les chiffres de « 15 ». C'est-à-dire 1 + 5. Il vous dira « 6 ». Du petit paquet de 15 cartes, vous prenez la sixième et la donnez à votre spectateur sans la regarder.

Sans aucun effort particulier, vous révélez cette carte sans vous tromper !

La formule magique :



Pour commencer, avant le début du tour, prenez discrètement connaissance de la dixième carte à partir du dessus du jeu. Dans mon exemple ci-dessous, ma dixième carte est le 2 de carreau.

Demandez à un spectateur n'importe quel nombre ENTRE 10 et 20. J'insiste sur « entre », car ça ne marche pas avec 20. Donc arrangez vous pour qu'il vous donne un nombre entre 10 et 20.
S'il vous dit « 13 » : comptez alors 13 cartes sur la table, une par une. Puis prenez ce paquet, celui de 13, dans votre main et mettez le reste du jeu à l'écart.

Demandez alors au spectateur d'additionner les chiffres qui composent le nombre qu'il a lui-même choisi. Dans le cas de 13, il va additionner 1 + 3. Ce qui donne « 4 ».



Vous comptez alors 4 cartes et automatiquement vous tomberez sur le 2 de carreau ! Essayez et vous verrez : en procédant exactement comme je vous l'ai expliqué, vous tomberez

systématiquement sur la dixième carte du jeu !

Quelques remarques :

Ce tour marche tout seul ! Tout ce que vous avez à faire, une fois que le spectateur a la carte en main, c'est de faire semblant de lire dans ses pensées.

Inutile de vous précipiter ! C'est toujours plus convaincant quand on semble se concentrer et avoir du mal à pénétrer l'esprit de l'autre !

ENTRESORT N°9

- Le jeu calculateur -

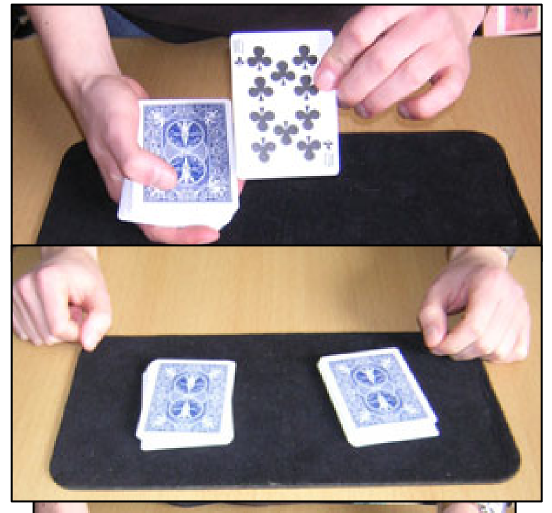
J'ai toujours adoré ce tour. Je le trouve mystérieux pour le commun des mortels. Je crois que les chiffres ont toujours fasciné les gens. Je vous recommande cet effet sans modération : c'est le seul que vous puissiez refaire une seconde fois sans crainte…

Effet :

Vous faites mélanger un jeu de cartes. Vous l'étalez pour bien montrer qu'il est tout à fait battu. Puis vous demandez à un spectateur de couper ce jeu, où bon lui semble, de façon à avoir deux paquets de cartes.

Vous retournez la carte de coupe, par exemple un « 6 ». Vous posez la question : « et à votre avis combien font 6 + 4 ? ». Votre spectateur répond évidemment « 10 ». Vous retournez alors la carte de l'autre paquet : c'est un « 10 » !!

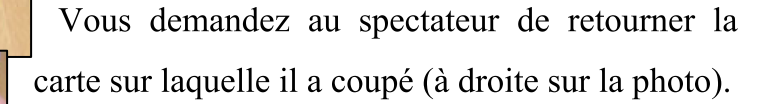
La formule magique :



Pour commencer, donnez un jeu de carte à battre à un spectateur. C'est très important psychologiquement.

Vous récupérez le jeu et l'étalez pour montrer que toutes les cartes sont absolument mélangées. Vous en profitez alors pour regarder la carte qui se trouve sur le jeu. Dans mon exemple ici, il s'agit du 10 de trèfle. Ne retenez que sa valeur, à savoir « 10 ».

Puis, faites couper le jeu. Vous vous retrouvez donc avec deux paquets. Sur un des deux paquets, il y a le 10 de trèfle (à votre gauche sur la photo).

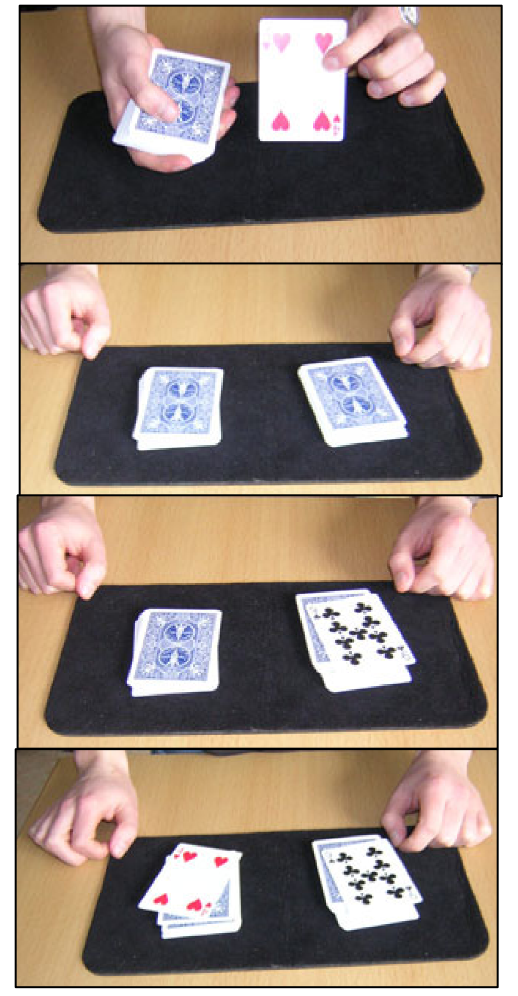


Vous demandez au spectateur de retourner la carte sur laquelle il a coupé (à droite sur la photo).

C'est là qu'il vous faut improviser : vous êtes tombé sur un « 6 », mais vous auriez pu tomber sur un « 2 », ou un « 8 » etc…

Tout ce que vous avez à faire, c'est proposer une opération qui amène le résultat à la carte que vous connaissez (ici, le « 10 »).

Dans mon exemple, vous allez forcément dire : « Combien font 6 + 4 ? ». Et votre spectateur répondra « 10 », évidemment !



Un autre exemple ?

Vous donnez le jeu à battre, vous le retournez, l'étalez pour faire constater qu'il est bien mélangé. Vous en profitez pour regarder la carte du dessus secrètement : admettons qu'il s'agisse du 4 de cœur (photo).

Idem, vous faites couper, de façon à avoir deux tas faces à vous. Le 4 de cœur se trouve donc sur un des tas (à gauche sur la photo), mais tout dépend de la façon dont coupe le spectateur.

Vous retournez la carte de coupe. Admettons qu'il s'agisse d'un « 9 ».

Sachant que la carte qui est sur l'autre paquet est un « 4 », quelle question allez-vous poser ?

Vous allez bien évidemment demander : « Combien font 9 – 5 ? ». Et votre spectateur répondra forcément « 4 » ! Il ne vous reste plus qu'à retourner la carte de l'autre paquet : oui, ça fait bien « 4 » !

<u>Quelques remarques</u> :

Bien présenté, ce tour a un impact extraordinaire. Je le présente toujours comme une curiosité : j'explique aux spectateurs que mon jeu est un « jeu calculateur » : il calcule tout seul ! Et je leur fais la démonstration.

Croyez-moi, en général, ils se jettent sur le paquet de cartes à la fin pour s'assurer qu'il n'est pas truqué !!

ENTRESORT N°10

- La prédiction -

C'est un tour mathématique. Il présente l'avantage de pouvoir être fait n'importe où, n'importe quand pour un maximum d'effet !

Testez-le : vous m'en direz des nouvelles !

Effet :

Demandez à une personne d'écrire sur un papier un nombre à 5 chiffres.

Demandez ensuite à une seconde personne d'en écrire un également à 5 chiffres sous le premier.

Pendant ce temps, de votre côté, vous écrivez une prédiction sur un bout de papier que vous pliez en 4.

Puis vous inscrivez vous même un troisième nombre à 5 chiffres sous les 2 premiers. Une troisième personne inscrit un quatrième chiffre et vous en inscrivez un dernier. Au total, il y a 5 nombres à 5 chiffres.

Vous invitez le premier spectateur à additionner tous ces nombres avant de lui remettre votre prédiction : les résultats concordent !!

La formule magique :

C'est très simple ! Suivez bien.

Tout d'abord, la prédiction : elle dépend du premier nombre.

Si le spectateur écrit par exemple **27654**, votre prédiction sera **227652**.

Comment ça marche ?

Comparez les deux nombres : 27654 et 227652.

J'ai pris 27654, j'ai ôté "2", ce qui donne 27652. Et j'ai juste mis le "**2**" que j'ai ôté devant 27652, ce qui donne **2**27652...

Autre exemple : si le premier spectateur écrit 13987, votre prédiction sera 13987 - 2 = 13985 devant lequel je mets "2", soit 213985 ! Vous comprenez ?

Très bien, votre prédiction est écrite pendant que le second spectateur écrit un second nombre...

A votre tour d'en inscrire un. Pas n'importe lequel ! Vous allez amener chaque chiffre du deuxième nombre à 9.

Par exemple, imaginons que le second spectateur écrive 15234. Juste en dessous vous écrirez 84765. Car 8+1 = 9, 4+5 = 9, 7+2 = 9 etc...
S'il avait écrit 56941, vous auriez écrit 43058.

Vous faites la même chose avec le troisième spectateur. On vérifie ?

Le premier spectateur écrit donc 27654.

Votre prédiction : 227652

Le second spectateur écrit 35621.

Vous écrivez : 64378

Le troisième spectateur écrit 11487.

Pour finir vous écrivez : 88512

On additionne :

27654 +
35621 +
64378 (votre nombre) +
11487 +
88512 (votre second nombre)
____
227652 => votre prédiction !

Etrange, non ?

Ce tour est très simple à réaliser, même s'il m'a fallu quelque dizaine de lignes pour vous l'expliquer !

Conclusion

Voilà, c'est fini !

Vous avez entre les mains 10 tours de magie efficaces et faciles qui vous permettront :

- d'étonner vos amis
- de les divertir
- mais aussi, et ça n'est pas rien, de sortir du lot.

Sortir du lot, c'est aussi une façon de marquer la mémoire : vous verrez, après un tour de magie, les autres se souviendront longtemps de vous !

Je vous rappelle que vous avez à votre disposition environ 200 tours de magie ici :



http://club-de-magie.com

Je vous invite à vous y inscrire. Si vous aimez l'art de l'illusion, vous serez enchanté, j'en suis plus que convaincu !